

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Betapa pentingnya pendidikan dalam usaha mencerdaskan anak, karena pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan manusia untuk mengembangkan kemampuannya dan kepribadiannya di dalam atau di luar sekolah. Pendidikan merupakan proses untuk membantu siswa dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam rangka membangun manusia yang seutuhnya. Pendidikan bukanlah suatu proses yang sebentar, tetapi melalui pendidikan, seseorang diharapkan dapat mengembangkan diri, potensi sehingga dapat membentuk karakter setiap individunya. Tujuan dari pendidikan sendiri pada dasarnya juga telah diatur dalam UUD 1945. Di antaranya adalah (1) Pasal 31, ayat 3 menyebutkan, “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam undang-undang.” (2) Pasal 31, ayat 5 menyebutkan, “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.”

Kurikulum di Indonesia telah banyak mengalami perubahan, hingga saat ini kurikulum selalu mengutamakan peran peserta didik atau siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta mendapatkan informasi ataupun pengetahuan secara kreatif. Peran seorang pendidik kini lebih menjadi seorang fasilitator dan pembimbing secara tidak langsung kepada peserta didik atau siswa. Pada dasarnya, siswa yang kreatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas pada zaman modern ini merupakan suatu kebutuhan yang utama, bagaimana siswa dapat mencari, mempelajari, mengolah dan

memaknai baik pengetahuan ataupun ilmu yang mereka dapat dengan cara mereka sendiri. Oleh karena itu kreativitas belajar siswa dalam memahami suatu pelajaran yang mereka dapat di sekolah merupakan hal sangat penting di zaman sekarang agar menjadi sumber daya manusia yang mampu bersaing dan berkualitas.

Nurhayati (2011: 19) menjelaskan bahwa siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan menunjukkan kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Mereka selalu ingin memecahkan permasalahan-permasalahan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun, kadang-kadang destruktif disamping konstruktif, lebih senang bekerja sendiri dan percaya pada diri sendiri. Utami Munandar (2011: 29) memberikan rumusan tentang kreativitas sebagai berikut: Kreativitas adalah kemampuan: (a) untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang telah ada, (b) berdasarkan data dan informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban, (c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan.

Permasalahan belajar siswa biasanya muncul akibat dari optimalnya proses komunikasi dua arah antara peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran ini akan berlaku pada proses pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing – masing ilmu. Menurut Arief S. Sadiman dkk (2011: 17), “penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna salah satunya untuk menimbulkan kegairahan dan kreativitas dalam belajar”.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa, kegiatan pembelajaran ekonomi di SMK Batik 1 Surakarta, khususnya di Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP), guru cenderung menggunakan metode ceramah. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan menempatkan siswa sebagai individu yang monoton dan kurang kreatif dalam belajarnya. Selain itu belum adanya media pembelajaran yang menarik yang dapat memicu siswa belajar secara kreatif, karena biasanya guru hanya memberikan penjelasan dengan slide presentasi dan penugasan berupa mengerjakan soal dan pekerjaan rumah yang terkadang membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran sangat penting dibuat untuk kelangsungan pembelajaran yang menggirahkan sekaligus menyenangkan, sehingga merangsang kreativitas siswa dalam belajar di kelas maupun di rumah. Salah satu acara yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Di SMK Batik 1 Surakarta, diketahui bahwa sekolah telah memfasilitasi guru dan siswa dengan berbagai media pembelajaran, diantaranya LCD, Projector, dan komputer. Bahkan tidak jarang sekolah telah menyediakan laboratorium khusus komputer bagi guru dan siswa untuk lebih menunjang proses pembelajaran. Fasilitas – fasilitas tersebut telah disediakan oleh sekolah, ternyata belum banyak dimanfaatkan guru dan siswa secara maksimal.

Di Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK Batik 1 Surakarta, para siswa cenderung bermalasan yang disebabkan aktivitas kelas yang monoton dan kurang menarik. Penulis juga melakukan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran ekonomi . Dari hasil wawancara tersebut, penulis memperoleh informasi bahwa siswa cenderung pasif, malas, dan kurang mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Pada zaman yang serba modern seperti sekarang ini seiring perkembangan teknologi, perkembangan *software* pun juga tidak

ketinggalan. Salah satu *software* yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Videoscribe Sparkol*. *Videoscribe Sparkol* adalah sebuah program aplikasi pembuat video berupa tulisan, gambar, dan suara yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang menarik. diantara program – program video pembelajaran, program *Videoscribe Sparkol* merupakan program yang paling fleksibel yang digunakan untuk membuat video pembelajaran sehingga banyak yang menggunakan program tersebut.

Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran yang berbasis *software Videoscribe* yang dikembangkan oleh *Sparkol* (salah satu perusahaan di Inggris) yang berupa *whiteboard Animation*. *Whiteboard Animation* sendiri adalah media komunikasi yang dibuat oleh si pengirim kepada penerima tanda melalui simbol – simbol seperti kata – kata, kalimat disertai gambar dan *audiovisual* yang akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak pengirim sampaikan.

Sesuai dengan mata pelajaran ekonomi yang mengharuskan siswa untuk banyak membaca yang terkadang justru membuat siswa merasa bosan dan menggantung maka dengan adanya *software videoscribe Sparkol* dapat mengatasi permasalahan tersebut dan diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *VIDEOSCRIBE SPARKOL* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMK BATIK 1 SURAKARTA”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah – masalah di SMK Batik 1 Surakarta adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal oleh guru dan belum variatif.
2. Pemanfaatan media pembelajaran seperti LCD dan laboratorium komputer belum optimal.
3. Kreativitas belajar siswa yang rendah terhadap pelajaran ekonomi .
4. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *videoscribe Sparkol* di kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK Batik 1 Surakarta.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas guna meminimalisir ataupun menghapus adanya perbedaan makna serta penafsiran ganda dari penelitian yang penulis lakukan. Pembatasan masalah ini juga dibutuhkan agar penelitian lebih spesifik dan tepat sasaran dalam menemukan serta memberikan solusi tentang strategi belajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Maka perlu ditekankan lagi bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* ini adalah untuk memberikan solusi demi meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi untuk kelas X SMK Batik 1 Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari pembatasan masalah diatas tersebut, maka rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis *Videoscribe Sparkol* berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran ekonomi ?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis *Videoscribe Sparkol* berdasarkan penilaian dari siswa?
4. Bagaimana peningkatan kreativitas belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis *Videoscribe Sparkol*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sesuai dengan rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif pada mata pelajaran ekonomi kelas X berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* di SMK Batik 1 Surakarta.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran ekonomi .
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* berdasarkan penilaian dari siswa.
4. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, maka hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Memberikan pengalaman belajar yang efektif dan kreatif bagi siswa sehingga mampu menambah pemahaman pada materi-materi pelajaran yang ada pada pelajaran ekonomi .

2. Memberikan referensi pembelajaran bagi para guru dan calon pendidik lainnya dengan aplikasi *Videoscribe Sparkol* sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
3. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan konstribusi positif bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan pada penggunaan media pembelajaran.
4. Untuk pembaca dan penelitin lain diharapkan dapat menjadi referensi pengetahuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.